

У МЯО



ЛЕГЕНДЫ
ТАРСИЛИИ

ТОМ I



Москва
2025

УДК 821.581(084)
ББК 84(5Кит)-80
У11

TALES OF TARSYLIA (BOOK 1)

Text and illustration copyright © Wu Miao

Originally published in Chinese by Jieli Publishing House Co., Ltd.

Russian translation © Limited Company Publishing House Eksmo, 2025

Published by arrangement with Jieli Publishing House Co., Ltd. P.R.C.

ALL RIGHTS RESERVED

У, МЯО.

У11 Легенды Тарсиллии. Том 1 / У Мяо ; [перевод с китайского]. —
Москва : Эксмо, 2025. — 248 с. : ил. — (Легенды Тарсиллии).

ISBN 978-5-04-096933-3

Легенды новой фэнтезийной вселенной в смежном формате книги и комикса.

В результате Третьей Войны Творения боги приняли решение отвернуться от смертных и навсегда проститься с одним из подвластных им слоев реальности — материальным миром. Отныне его жители предоставлены сами себе и должны самостоятельно определить свой путь: пойти стезей распрей и междоусобиц либо пытаться сохранять зыбкий баланс. В этих землях люди, гномы, эльфы, орки, драконы и многие другие существа ведут ожесточенную борьбу, отстаивая свои интересы: одни создают прочные союзы с целью защиты, другие стремятся распространить зону своего влияния на новые территории, третьи же делают все возможное, чтобы враг не мог и помыслить о присвоении их территорий... Но среди феодальных амбиций и кровопролития одинокие сердца, мучимые поиском, ищут ответы на сложные вопросы, принимая неоднозначные решения, заключая сомнительные сделки и отжавиваясь на поступки, сулящие лишь порицание...

УДК 821.581(084)
ББК 84(5Кит)-80

ISBN 978-5-04-096933-3

© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательство «Эксмо», 2025



ЛЕГЕНДЫ

ТАРСИЛИИ

Те, кто поколениями жил у моря, верят,
Что человек появился в результате сражения
между богом моря Туоланем
и богиней бури Сией.

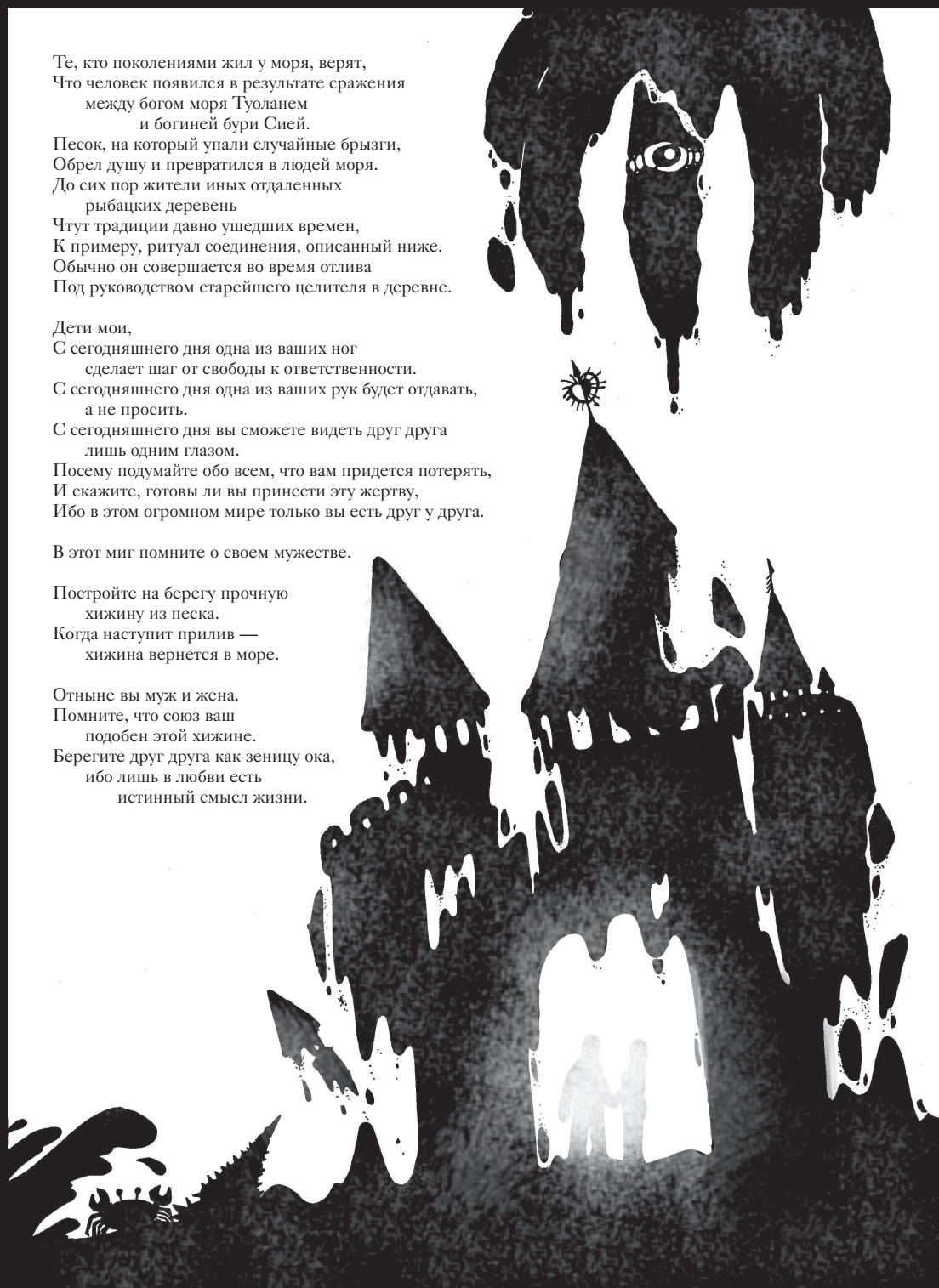
Песок, на который упали случайные брызги,
Обрел душу и превратился в людей моря.
До сих пор жители иных отдаленных
рыбацких деревень
Чтут традиции давно ушедших времен,
К примеру, ритуал соединения, описанный ниже.
Обычно он совершается во время отлива
Под руководством старейшего целителя в деревне.

Дети мои,
С сегодняшнего дня одна из ваших ног
сделает шаг от свободы к ответственности.
С сегодняшнего дня одна из ваших рук будет отдавать,
а не просить.
С сегодняшнего дня вы сможете видеть друг друга
лишь одним глазом.
Посему подумайте обо всем, что вам придется потерять,
И скажите, готовы ли вы принести эту жертву,
Ибо в этом огромном мире только вы есть друг у друга.

В этот миг помните о своем мужестве.

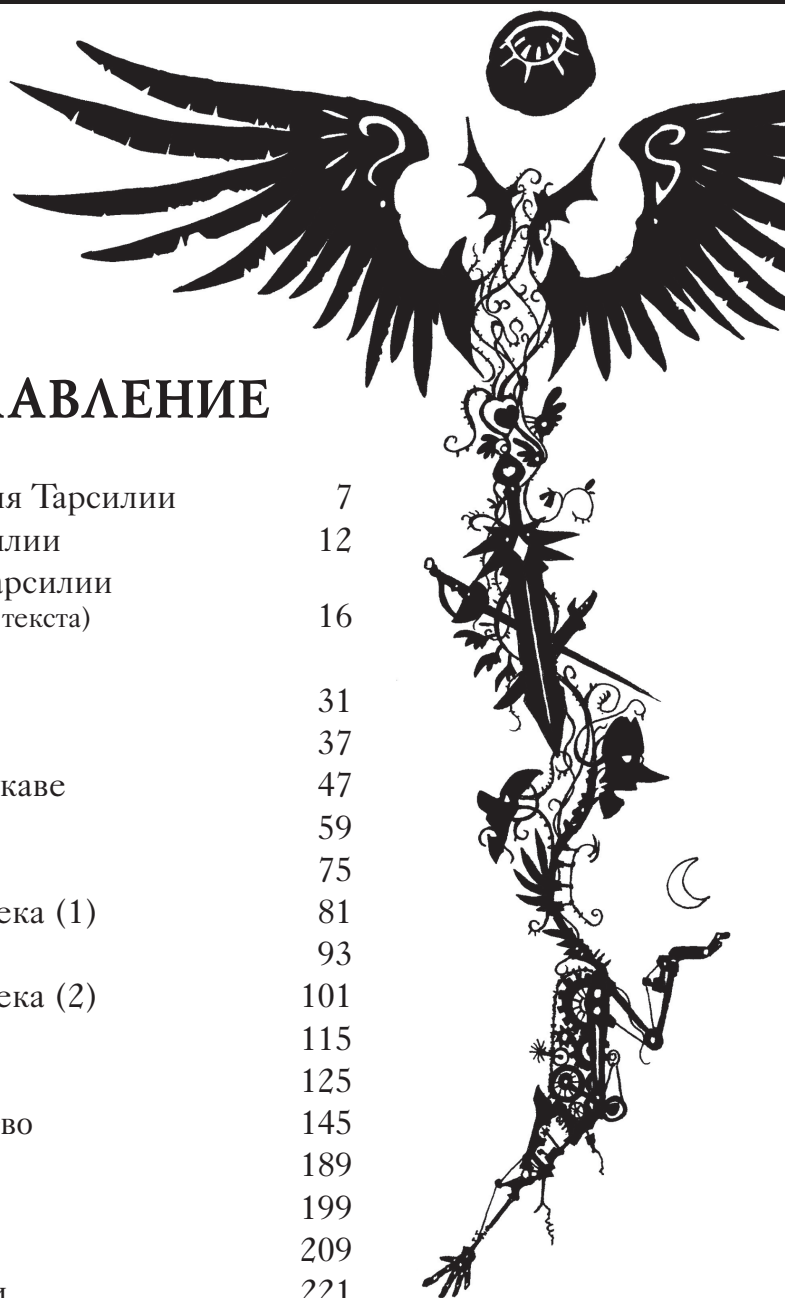
Постройте на берегу прочную
хижину из песка.
Когда наступит прилив —
хижина вернется в море.

Отныне вы муж и жена.
Помните, что союз ваш
подобен этой хижине.
Берегите друг друга как зеницу ока,
ибо лишь в любви есть
истинный смысл жизни.



ОГЛАВЛЕНИЕ

Предыстория Тарсиллии	7
Карта Тарсиллии	12
Очерки о Тарсиллии (выдержки из текста)	16
Поиск	31
Сделка	37
Козырь в рукаве	47
Судьба	59
Мир	75
Глядя издалека (1)	81
Бал	93
Глядя издалека (2)	101
Смертный	115
Сказка	125
Товарищество	145
Талант	189
Желание	199
Охотник	209
Годы юности	221
Сумерки	229
Могильные песни	239



ПРЕДЫСТОРИЯ ТАРСИЛИИ

В конце Третьей Войны Творения боги оказались перед выбором: покинуть мир или уничтожить его.

Покинуть мир значило на долгие годы оставить людей без божественного провидения.

А уничтожить его значило совершить акт неслыханной жестокости!

Бог Отец погрузился в раздумья. Во время войны боги непрестанно вмешивались в события материального мира. И, как это уже случалось прежде, слишком увлеклись делами смертных. Суть их деяний была искажена собственными последователями. Даже правая рука Бога Отца и покровитель королей, святой Террат, превратился в деспотичного князя тьмы Тита. Остальные боги тоже сбились с праведного пути.

Бог справедливости стал богом наказания и лицемерия (Стейнбель)

Бог мудрости — богом ума и лжи (Фьерна)

Бог надежды — богом чаяний и безнадежности (Мелбис)

Бог честности — богом клятв и изворотливости (Смайр)

Бог смерти — богом мира и успокоения (Эйша)

Бог войны и славы — богом убийства и слепоты (Гангалот)

Бог порядка и закона — богом возможностей и спекуляций (Серра)

Защитник слабых и добросердечных стал богом смерти (Эшана)

Бог музыки и искусства — богом печали (Невидимый)

Еще до войны хранители высших природных сил выразили Богу Отцу свое глубокое недовольство, и остается лишь подивиться тому, что они не попытались его свергнуть. Некоторые из них приспособились к своему новому положению, в то время как другие рассеялись по миру и канули в Лету. Изначально Бог Отец предполагал, что сможет изменить человечество, однако на деле сам позволил людям изменить богов...

Глядя на оскверненных богов, он вспомнил, как в конце Второй Войны Творения владыка преисподней произнес с широкой улыбкой: «Поздравляю с победой! Теперь этот мир принадлежит тебе. Надеюсь, ты сможешь изменить его к лучшему». Однако следующие две тысячи лет заставили его осознать, что единственный способ изменить людей — это их уничтожить.

Но все-таки бог — не дьявол...

— Мы откажемся от Тарсиллии и более не будем вмешиваться в дела смертных. Отныне их судьба в их собственных руках, — объявил Бог Отец.

— Как же так, мой праведный генерал? Что, если демоны вернуться и захватят Тарсилию... — заговорил Стейнбель.

— Замолчи! Как ты смеешь мне перечить? — Бог Отец вспыхнул ослепляющим золотым светом. Ему не нравился новый тон Стейнбеля. В прежние



времена он бы не посмел сомневаться в словах своего повелителя, но теперь...

— Я принял решение, и если ты откажешься подчиниться, то станешь моим врагом!

— Твои решения — самые мудрые и справедливые, — согласился Стейнбель, — Я последую за тобой.

У Бога Отца кольнуло сердце. Стейнбель, который прежде был самым честным из всех его детей, так легко согласился бросить смертных на произвол судьбы...

— Ты не можешь так поступить! Многие верующие разочаровали меня, это правда, но мы не должны наказывать всех. Более того, мой народ — гномы — никогда не отрекались от своей веры! Почему же я должен их покинуть? Нет, я никуда не уйду! Они преданы мне, и я никогда их не оставлю! Только смерть заставит меня отказаться от моего народа.

Подняв голову, Бог Отец оглядел рассерженного бога огня и сотворения Арадона и сокрушенно подумал: «Что за упрямец! Лишь бы настоять на своем!»

* * *

Священные тексты гномов гласят, что в тот день Арадон единолично бросил вызов богам и поклялся не покидать свой народ. В междоусобной войне он пал от руки Бога Отца... Бог Отец уничтожил его божественную силу, раздробил тело и запечатал его шлем в глубине крепости Сарон — самой неприступной крепости в материальном мире. Арадон был повержен, но его предсмертный крик запечатлелся в памяти гномьего народа. Под предводительством Барака Огненного Молота многотысячная толпа гномов во всеоружии вышла на поверхность и направилась к Сарону. Горные склоны побагровели от их крови, земля покрылась телами павших, но через двадцать один день над крепостью поднялось огненное знамя Арадона! Оставив свою родину и потеряв больше половины войска в праведной битве, этот гордый народ навсегда доказал свою преданность Арадону.

Вместо того, чтобы отвоевать крепость, император Сильфист призвал Рыцарей Святого Меча и повел их в город гномов — Землю Священного Пламени, подземелье Арадона. Он знал, что гномы тысячелетиями накапливали свои богатства. Что такое крепость по сравнению с несметными сокровищами?

Однако прозорливый Барак Огненный Молот разгадал намерения Сильфиста еще до того, как его родной дом подвергся нападению, и подарил свои владения королю огненных драконов. Конечно, алчный король не смог отказаться от такого предложения. Он привел все свое потомство, чтобы занять город...

В официальной истории людей это событие подается совершенно иначе. Согласно человеческим летописцам, блистательный император Сильфист догадался, в чем причина гномьего безумия, и лично возглавил немногочисленное

войско, чтобы уничтожить лидера — короля огненных драконов, трехглазого Контрозифиди. Он понимал, что преимущество на стороне врага, и все-таки без колебаний ворвался в подземелье, потому что хотел помочь бедным гномам вернуться к нормальной жизни. В конце концов Сильфист погиб в драконе-пламени, пожертвовав своей жизнью, а неблагодарные гномы завладели имперской крепостью Сарон!

В кланах драконов еще долго говорили, что император Сильфист оказался хорош на вкус...

Понесся значительные потери, войска людей выбрались на поверхность и сразу же столкнулись с отрядом короля-варвара Наэля, вождя племени Красного Слона. Наэль, впечатленный смелостью гномов, заключил союз с подземным народом, и, по счастливому стечению обстоятельств, остатки вражеской армии оказались прямо у него на пути...

Потеря крепости Сарон и полное уничтожение императорских войск привели к распаду империи. Так возникли четыре царства людей, которые существуют и по сей день.

Из дневника гномьего жреца: «Скоро мы захватим нижнюю часть крепости, где спрятан шлем Арадона! Мы вселили ужас в сердца людей. Они никогда не видели, как низкорослые гномы со своими короткими конечностями забираются по горному склону и штурмуют крепость. Им казалось, что это невозможно! Они думали, что желание вернуть божественную реликвию свело нас с ума. Жаль, что они умерли, так и не узнав всей правды... Мы действуем не по приказу огненного дракона, и даже не по велению нашего бога Арадона. Его предсмертный крик не призывал к мщению, а возвещал о великом будущем! Наш народ сможет выжить без божественного покровительства, только если не утратит своего достоинства. Эта битва принесет нам великую славу, которая заменит свет нашего бога, напитает душу и кровь каждого гнома. Вспомните слова Арадона! «Боевые молоты куются из пламени и руды, а судьба — из плоти, крови и храбрости». И пусть Арадон больше не наш бог, он станет героем наших легенд и возродится в нашей славе!»

После того как гномы захватили крепость Сарон, в мире завершилась эра богов и началась эра героев! Тот год был назван «первым годом героев».

Тем временем у человечества появился свой легендарный герой: доблестный император Сильфист, который яростно сражался с трехглазым огненным драконом...

Боги природы никуда не ушли: они вновь соединились с миром. На свете все еще есть друиды, которые верят в божества леса, и варвары, которые верят в божества гор... Когда-то они сказали Богу Отцу: «Мы — не божества, а просто часть этого мира».

Бог леса (златокрылый единорог, лишенный дара речи) — орки, гноллы, гоблины, эльфы, полурослики.

Бог гор (голубоглазый титан Тонгка) — великаны, варвары, карлики, мнотаавры.

Бог озер и морей (голубой кит Сида) — русалки, морские орки.

Бог неба (белый ястреб Лонгфисмель) — священные эльфы. Бог неба также известен как менестрель и считается покровителем всех менестрелей.

Бог льда и снега (снежная королева Синарсу) — великаны, варвары северных земель.

На вершине горы Серад — самой высокой горы в Тарсилиии — священные эльфы основали Изумрудный Рай. Они отгородились от других народов, а их верования и обычаи были непонятны чужакам. Эльфы верили, что боги покинули Тарсилиию из-за человеческих грехов, и, только отстранившись от людей, они могли вернуть их благосклонность. А если бы им удалось навсегда покончить с этой расой... что ж, это было бы еще лучше. У подножья горы Серад, в лесу Юнду, жило три могущественных орочьих племени: Хонга, Мокела и Харан. Они заключили соглашение со священными эльфами, поклявшись защищать лес, чтить Лонгфисмеля и убивать всех людей, которые попытаются подняться на гору. Так орки стали первой линией обороны священного эльфийского города. Конечно, в Тарсилиии все еще оставалось множество небольших эльфийских поселений, но священные эльфы отказывались признавать родство с теми, кто хотел жить в мире и не питал ненависти к людям.

Король гномов Барак Огненный Молот в течение ста лет непрерывно укреплял и углублял крепость Сарон, которая получила новое название — Свет Арадона. Его сын, Борал Огненный Молот, возглавил остатки северных племен и основал Крепость Снежной Бури, которая впоследствии стала местом сбора варваров. Сиссак, внук короля варваров Наэля, сохранил верность союзу, заключенному его предком, и мирно соседствовал с гномами в этих холодных северных краях, оставаясь серьезной угрозой для людей.

ЧЕТЫРЕ ЦАРСТВА ЛЮДЕЙ

Империя Гаспара. Владения прямых потомков Сильфиста, наследников прежней империи и убежденных монархистов. Гаспарийцы верят, что император — бог народа, а верность законному правителю — священная обязанность каждого жителя империи.

Эта идеология внушается гаспарийцам с самого рождения и укрепляет военную мощь страны, делая армию Империи Гаспара самой сильной во всех четырех царствах.

Наставники смерти — жрецы, некогда поклонявшиеся Террату, покровителю королей. После того как их бог превратился в повелителя тьмы Тита, они стали именоваться наставниками смерти и начали проповедовать идею непоколебимой верности императору. Усилия жрецов не прошли даром и заметно

укрепили положение императора Сильфиста IV. Солдатам, уверовавшим в Тита, была обещана жизнь после смерти. Павшие на поле боя превращались в нежить и снова бросались в битву. Сильфист IV говорил: «Моя армия верна мне даже после смерти! Совсем скоро я восстановлю величие Империи».

Имперские маги не пожелали становиться наставниками смерти или вступать в магический альянс, но они все еще обитают где-то в отдаленных уголках Империи Гаспара.

Символ: Черная корона

Торговый союз Сидар. Если быть точным — это небольшая страна, основным занятием которой является торговля. Правителем Сидара является председатель союза торговцев. Их главные принципы — соблюдать соглашения и добиваться наибольшей выгоды всеми возможными способами. Сидар не может похвастаться внушительной армией, но в стране, где даже жизнь считается разменной монетой, всегда найдутся наемники, желающие быстро разбогатеть. Говорят, что здесь находится «Счастливая рука» — самая большая гильдия воров в Тарсилиии. Но, разумеется, это всего лишь слухи...

Символ: Золотой кинжал

Царство Радуги. На троне Царства Радуги восседает король Альфонсо, а его столицу называют Городом Закона или Радужным городом, ведь, по слухам, с неба королевства никогда не сходит радуга. Самым могущественным человеком в королевстве считается отнюдь не король, а глава магического альянса Амедал. Поэтому и самые важные должности в Царстве Радуги занимают маги, а власть и влияние магического альянса намного превышают возможности аристократии, возглавляемой Альфонсо. В этом королевстве маги пользуются всеобщим уважением, а те, кто сует нос не в свое дело и проявляет чрезмерное любопытство, часто исчезают. Бесследно.

Символ: Радужные руки

Скавия, страна плоскогорья. Эти труднопроходимые земли никогда не подвергались атакам соседей, но дело тут вовсе не в опасной местности или сильной армии. С точки зрения великих держав бедная Скавия, пребывающая в вечном упадке, не представляет никакой ценности. Этой страной правит невежественная семья Баптров, не способная улучшить жизнь своего народа. Чтобы обеспечить свою безопасность, они ежегодно выплачивают дань Империи Гаспара, отчего местные жители становятся все беднее и беднее. В этих пустынных землях сохранились древние традиции, мифические поверья и давно забытые имена... Единственное, что может спасти народ Скавии, — появление мудрого и решительного лидера.

Символ: Голова серого волка



- | | | | |
|---|-----------------------------|---|-------------------------|
| А | Море Неполной Луны | О | Чаща Умиротворения |
| Б | Синее море | П | Чаща Дождливых ночей |
| В | Пустыня Раскаяния | Р | Залив Богини |
| Г | Лес Слез | С | Плоскогорье Тонар |
| Д | Драконьи горы | Т | Озеро Драконьего Глаза |
| Е | Горы-близнецы | У | Гиблые топи |
| Ж | Радужные горы | Ф | Озеро Скитальцев |
| З | Горный хребет Плечи Империи | Х | Озеро Оракула |
| И | Горный хребет Руки Империи | Ц | Расколотое ледяное поле |
| К | Грозовые горы | Ч | Пролив Титана |
| Л | Лес Славы | Ш | Ледяная гора |
| М | Лес Серебряного Щита | Щ | Блуждающий остров |
| Н | Дикий лес | Ы | Серый остров |

КАРТА ТАРСИЛИИ



Империя Гаспара (остров Лакдосса)

- 0 Крепость Сломанного Клинка (единственная крепость империи на материке)
- 1 Столица империи – город Террат (политический центр)
- 2 Город Черного Железа (крупнейший арсенал империи)
- 3 Императорский монастырь Соланбург (место обучения монахов империи)
- 4 Святой Престол Гаспара (место подготовки наставников смерти)
- 5 Библиотека старого имперского города (обучение историков и магов)
- 6 Крепость Стальной Цепи (главный пункт снабжения Крепости Сломанного Клинка)
- 7 Военно-морской штаб Империи Гаспара – Крепость «Король морей» (место сбора флота)
- 8 Экономический центр Графства Божественной Благодати (самый процветающий город империи)
- 9 Алтарь в лесах Гаспара (секретный)
- 10 Город Рифа (крупнейший разведывательный центр империи)
- 57 Королевская Академия Гаспара (старейшее учебное заведение в Тарсилии)

Царство Радуги

- 11 Радужный город (также известный как город короля Дхармы)
- 12 Старый Радужный город (бывшая королевская резиденция)
- 13 Город Звезд (город, построенный для расселения новых жителей)
- 14 Город Теней (цитадель магов, основанная Сбрейтом и ругими)

Скавия, страна плоскогорья

- 15 Порттовый город Де-Ла-Саль (банда грабителей «Портовые Волки»)
- 16 Столица Келадит (принц Фидий)
- 17 Рекенбург (граф Табор, зеленый демон)
- 18 Город Мерв (граф Эльзас)
- 19 Городок Паскаля (основан погибшим рыцарем Паскалем Справедливым)

Священные эльфы

- 48 Изумрудный рай (обитель королевы изумрудных драконов)
- 20 Орочье племя Мокела (предпочитают дальнобойное оружие)
- 21 Орочье племя Хонга (старый король зверей, острозубый Хаман)
- 22 Орочье племя Харан (специализируются на дрессировке диких зверей)
- 55 Священная гора орков (место, где орки проводят ритуал взросления)
- 23 Орочье племя охотников за кровью (в отличие от трех других племен, у них нет соглашения со священными эльфами)



Гномы

- 24 Столица Свет Арадона (король гномов Барак Огненный Молот)
- 25 Горный альянс (каменные гиганты, ящеролюды)
- 26 Рудник пустынных гномов (самый большой железный рудник в Тарсиллии)
- 27 Крепость Снежной Бури в северных землях (генерал гномов Борал Огненный Молот)
- 49 Союз племен (Сиссак, вождь варварского племени Красного Слона)

Торговый союз Сидар

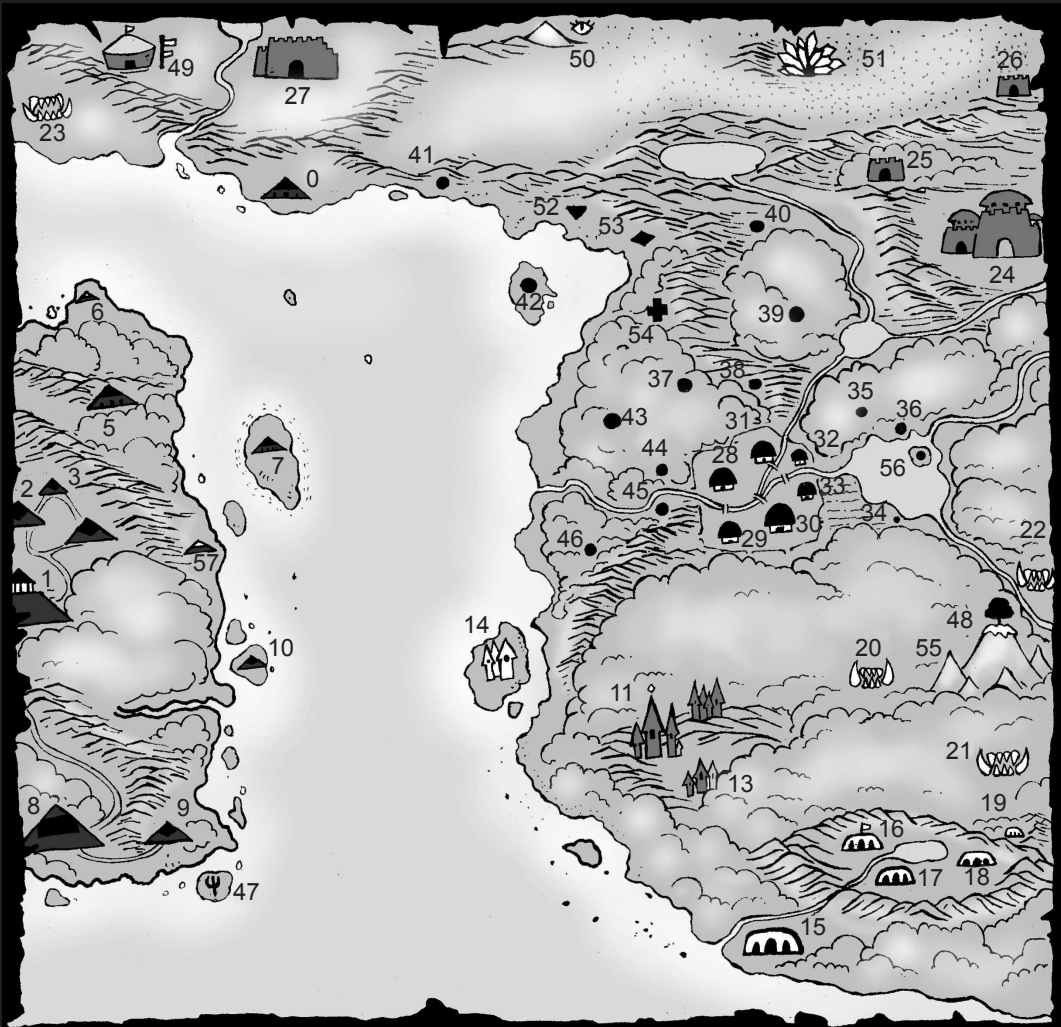
(контролируется четырьмя торговыми фракциями)

- 28 Штаб торговой фракции «Наблюдатели» — город Путешественников (торговая фракция империи)
- 29 Штаб торговой фракции «Зеленая тень» — город Зеленый Лист (единственная фракция, официально признанная гномами)
- 30 Штаб торговой фракции «Дикая трава» — город Полюнь (самая популярная торговая точка)
- 31 Штаб торговой фракции «Гадюка» — Змеиное Логово (крупнейшая контрабандистская сеть)
- 32 Самый оживленный торговый рынок Тарсиллии — город Сидар (место обитания воровской гильдии «Счастливая рука» и армии «Сумеречных наемников»)
- 33 Тень Сидара (вино, женщины, азартные игры, незаконные сделки)
- 34 Фермерские угодья Сидара — округ Райский Сад
- 35 Город Заката (небольшое поселение ткачей и красильщиков)
- 36 Осинад (небольшое поселение рыбаков)

- 37 Царство эльфов и полуэльфов — Затерянное Королевство
- 38 Горная обитель, где живут орки и некоторые получеловеческие расы — Линьчжао, город Чешуйчатого Когтя
- 39 Лесное королевство верховного друида Джаксанаса — Сердце Земли (священное место для всех друидов Тарсиллии)
- 40 Королевство Западный Кельс (родина Джаксанаса)
- 41 Ледяной город (город, построенный варварами северных земель, которые не пожелали заключать союз с гномами и сбились в одно племя, чтобы выжить)
- 42 Город Бездны (город, построенный змеелюдьми в честь злого бога Кенама)
- 43 Тихая Обитель (небольшой мирный город, окутанный неизвестными чарами, чья правящая семья, по слухам, обладает великой волшебной силой)
- 44 Город Ночи (священная земля ремесленников, чьи работы известны во всей Тарсиллии)
- 45 Ланьяфань (город Тысячи Парусов, известный своим судостроением, уступающим лишь Империи Гаспара)
- 46 Рудник Дикого Зверя (место обитания орков, диких гномов* и великанов, подконтрольная союзу Сидар; вторая по величине рудная жила в Тарсиллии)

*Дикие гномы — 627 кланов, разбросанных по всей Тарсиллии. Они не входят в официальный Совет Гномов и не желают признавать Арадона своим покровителем.

КАРТА ТАРСИЛИИ



56 Остров Возрождения (неприступная тюрьма Тарсиллии, куда отправляются преступники всех земель, за исключением Империи и Царства Радуги; все, что остается делать заключенным — ждать перерождения, потому что никому еще не удалось покинуть остров живым)

Другие регионы Тарсиллии

- 47 Запретное место — руины Храма Предательства (29 лет назад, после того, как Империя уничтожила культ злой богини Телены, все постройки на острове были сровнены с землей)
- 50 Монахи Ледяной Горы (одна из древних мистических организаций Тарсиллии, проповедующая поиск скрытых возможностей души; ее последователей практически невозможно встретить за пределами обители)
- 51 Земля Священного Пламени, подземелье Арадона (самая крупная шахта горного хрусталя в Тарсиллии, ныне является логовом короля огненных драконов)
- 52 Королевство Назолис — последнее благородное королевство (король Макдис XIX, потомок древнейшего королевского рода, никогда не вступал в союзы и не покорялся завоевателям)

53 Город гномов — город Четырехглазого Винограда (процветающий город паровых машин, населенный гномами; место притяжения для странствующих ученых, надеющихся получить новые знания или украсть чье-то изобретение)

54 Приют для беженцев, основанный Обществом Древних Богов — Город Вчерашнего Дня (хотя город все еще находится на стадии строительства, здесь проживает большое количество староверов и миссионеров со всего мира)

Отдельно: Рыцари Справедливости — легендарный орден, придерживающийся принципа внутренней справедливости. Рыцари не носят имен и не имеют центрального штаба.

[Фрагмент карты Тарсиллии, версия 1.0, 101 год Эры Героев]